

DAFTAR PUSTAKA

- Avianto. N., 2009, *Game Pembelajaran Angka dan Huruf Hijaiyah Berbasis Java 2 Micro Edition*, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, Surabaya.
- Ladjamudin, A.B., 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Maulana, A., 2012, *Rancang Bangun Game Edukasi Huruf Hijaiyyah pada Aplikasi Mobile*, Jurusan Sistem Informasi Universitas Muria Kudus, Kudus.
- Nalendra, T., Sumanto, Y.D., dan Kusumawati, H., 2008, *Gemar Matematika 5*, Pusat Perbukuan Departement Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Shalahuddin, M dan Rosa A. S., 2010, *Pemrograman J2ME Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile*, Informatika, Bandung.
- Suhendar, A. dan Gunadi, H., 2002, *Visual Modelling Menggunakan UML dan Relational Rose*, Informatika, Bandung.
- Suindarti, 2011, *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*, Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Yogyakarta.
- Triyanto, W.A., 2010, *Rancang Bangun Game Edukasi Aksara Jawa pada Aplikasi Mobile*, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, Kudus.
- Nugroho. A., 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*, Informatika, Yogyakarta.